

El cómic y su relación con el arte en fotogramas

The comic and its relationship with art in frames

AUTORES:

Montalvo, Blanca

Profesora Titular de Universidad. Dep. de Arte y arquitectura. Facultad de Bellas Artes.
Universidad de Málaga

Martínez Silvente, María Jesús

Profesora Titular de Universidad. Dep. de Historia del Arte. Facultad de Filosofía y Letras.
Universidad de Málaga

PALABRAS CLAVE: Cómic, vídeo, fotografía, narración, instalación

KEY WORDS: Comic, video, photography, storytelling, instalation

RESUMEN: Esta comunicación se centra en el cómic y su relación con la fotografía. Proponemos analizar el lenguaje de la fotonovela como un formato transmedia entre el cómic, el cine, la instalación y el vídeo arte. También apostamos por una recuperación del formato, en la era de la imagen digital. Para llevarlo a cabo, analizamos las propuestas más experimentales desarrolladas desde mediados del siglo pasado, herederas de las publicadas en *Help!* (1960-1965) y *Punk Magazine*, (1978-1981). Desde *Weirdo* (1981-1993), a la historia juvenil *Doomlord*, publicada en la revista *Eagle* (1982-1989), hasta las más recientes *El fotógrafo* (2003) de Lefèvre/ Guibert/ Lemercier y *La grieta* (2017) de Spottorno y Abril.

Comparamos estas prácticas con obras de cine y arte que también desarrollan la narración mediante la utilización de imagen fija (fotografía o diapositivas), como las película de Chris Maker o Robert Smithson, las instalaciones de James Coleman o Nan Goldin, los flipbooks de Miguel Roschild, o el cine con múltiples pantallas de Jean Luc Godard y Lev Manovich.

Para finalizar comentamos nuestro proyecto en proceso: *La Súper Fotonovela*.

ABSTRACT: This communication focuses on comics and their relationship with photography. We propose to analyze the language of the fumetti as a transmedia format between comics, cinema, installation and video art. We also bet on a recovery of the format, in the era of digital media. To carry it out, we analyze the most experimental proposals developed since the middle of the last century, through the fumetti published in *Help!* (1960-1965), *Punk Magazine*, (1978-1981), *Weirdo* (1981-1993), or the youthful story *Doomlord*, published in *Eagle Magazine* (1982-1989), to the most recent *Le Photographe* (2003) by Lefèvre / Guibert / Lemercier and *La grieta* (2017) by Spottorno and Abril.

We compare these practices with works of cinema and art that also develop the temporal narration through the use of a fixed image (photographies o slides), such as the movies of Chris Maker or Robert Smithson, the instalations of James Coleman or Nan Goldin, the flipbooks of Miguel Roschild, or the multiple layer cinema from Jean Luc Godard to of Lev Manovich.

We finish analyzing our project in process: *La Súper Fotonovela*.

1. GÉNEROS ARTÍSTICOS, FOTOGRAMAS Y VIÑETAS

A continuación vamos a comentar una serie de obras que, desde diversos campos y realizadas en soportes muy diferentes, utilizan la imagen fija, el fotograma o la viñeta con estrategias similares para contar historias. Nos centramos en tres áreas, la fotonovela *underground*, el cine realizado con fotogramas estáticos y la instalación audiovisual de imagen fija. Analizaremos sus formas de hacer y contar

1.1. CÓMIC, FOTOGRAFÍA Y FOTONOVELA

Durante la década de los 80, surgen en Estados Unidos e Inglaterra una serie de historias realizadas mediante la fotografía, y creadas con cierta irreverencia por los autores *underground*. Estas fotonovelas punk fueron recibidas con sorpresa y atención por el público. Aunque sus secuelas volvieron a convertir el género en un subproducto cultural.

- Robert Crumb y sus fotonovelas en *Weirdo* (1981-1993). En marzo de 1981 Robert Crumb fundó la revista *Weirdo*, publicada por Last Gasp. Una obra dedicada a los inadaptados, como el editor comentaba en el 1er. número. Durante los 10 primeros números que coordinó Crumb, en cada ejemplar se publicaron entre tres y cuatro breves historias independientes realizadas mediante fotografía en b/n, con historias provocadoras y groseras, como en sus dibujos. Cuando Peter Bagge se hace cargo de la revista estas *fumetti* desaparecen, y se ven sustituidas por una serie de páginas de anuncios y publicidad falsa, que recuerda la estética de los 50, y de la publicidad habitual en las fotonovelas de amor y aventuras. Cualquier recuerdo del género desaparece cuando a partir del nº 18, Aline Kominsky-Crumb se hace cargo de la publicación.
- *Doomlord* es una historia que se mueve entre la ciencia ficción y el terror, creada por Alan Grant (textos) & John Wagner (fotografía), publicada entre 1982-1989 en la revista *Eagle*. Con 395 ejemplares, se convirtió en la fotonovela alternativa más longeva. El trabajo de John Wagner en la primera serie muestra una estrecha influencia del cine de terror, los clásicos expresionistas alemanes y de la fotografía contemporánea, como en estos ejemplos, que recuerdan a Murnau y Dune Michaels, respectivamente. *Doomlord* es la historia de una invasión extraterrestre con un emisario del planeta Nox, donde moraban los señores de las tinieblas. El invasor, Zyn, poseía el poder de transmutarse en cualquier apariencia humana y dominarnos con poder telepático, además de utilizar un anillo desintegrador cuyos rayos pulverizaban al enemigo. Tras tres entregas, la serie se canceló por el costoso procedimiento de elaboración: contratación de modelos, fotografía, grafismo, etc. Aún se editó una cuarta, con el dibujo de Eric Bradbury, pero no llegó al nivel de calidad que tenía acostumbrado al público de la fotonovela. En España se tradujo como *Exterminius* y se publicaba por fascículos en el *Tebeo*.

- *Toda Tuya* (1982) se trata de una fotonovela creada por Pedro Almodóvar, con la actuación estelar de McNamara, que aquí figura con su nombre de aquella época: Patty Diphusa, y la fotografía de Pablo Pérez Mínguez (aka PPM), figura fundamental de La Movida; su casa se convirtió en el patio de recreo de Almodóvar, McNamara y los suyos. Allí, Pérez-Villalta pintó un mural que quedó inmortalizado en la película *Laberinto de pasiones*. Esta breve fotonovela de diez páginas, fue publicada en el extra de verano de *El víbora*, #32-33, 1982.
- *El fotógrafo* (2003). Durante la guerra afgano-soviética, el fotógrafo francés Didier Lefèvre se integró en una misión de Médicos Sin Fronteras en Afganistán. De vuelta a París, y con miles de fotografías bajo el brazo, colaboró con el dibujante Emmanuel Guibert y el colorista Lemercier para crear uno de los cómics más originales hasta ese momento. En *El fotógrafo*, las instantáneas y las viñetas establecen un diálogo perfecto en el que cada uno de los lenguajes cubre los vacíos que deja el otro. Las fantásticas fotografías de Lefèvre muestran con toda crudeza la vida en el Afganistán de 1986, mientras que los delicados dibujos de Guibert completan los silencios entre foto y foto expandiendo su significado y su contexto. Se trata de un relato de guerra en primera persona que nos sumerge durante su lectura en el Afganistán en guerra, ocupado por la URSS, mientras los personajes lo cruzan para montar un hospital temporal en una región difícil donde no está llegando la atención sanitaria. La primera persona se utiliza tanto en el texto como en los dibujos y las fotografías que se alternan en un sutil collage.

El fotógrafo es un libro sobre la guerra donde apenas se habla de la parte armada del conflicto ni de la política que lo originó. Hay bombas, a lo lejos y a veces no tan lejos. Hay heridos y muertos, presentes y latentes. Pero sobre todo, lo que hay, es un relato de miedo y de supervivencia. El monólogo interior del protagonista que acompaña a las imágenes, nos ayuda a recordar dónde están y por qué, y a no olvidar el horror.

Descriptivo con las palabras y con sus fotografías, viajamos a través de sus ojos que nos ayudan a entrar en los territorios de las distintas tribus, en los puntos de atención sanitaria de M.S.F., en las mezquitas que les ofrecen refugio y comida a lo largo del camino. Mediante retratos visuales y narrativos nos presenta a las personas que protagonizan las microhistorias que contribuyen al perfecto engranaje del libro: médicos, enfermeras, guías, hombres de la guerra, líderes, heridos, muertos, niños, sus familias, asesinos, sicarios, hombres buenos, etc. Con la presión de saber que tiene un número limitado de carretes, Lefèvre habla en varias ocasiones a lo largo del libro de su equipo fotográfico, de por qué ha elegido los carretes en blanco y negro, aunque también hay algunas fotos en color, de qué decisiones están detrás de cada foto, tanto en el aspecto técnico como en el artístico. Cuando volvió a Francia con más de 4000 fotografías, seis de ellas se publicaron a doble página en el diario Libération. Fue años después cuando volvió a revisar el material, a sugerencia de Guibert, para seleccionar las imágenes que irían en el cómic. Las hojas de contactos o series de fotos escrupulosamente

seleccionadas le ayudaron a reconstruir el viaje como si de una *moleskine* a lo Hemingway se tratara.

- Algo similar les ocurrió a Carlos Spottorno y Julián Abril, quienes después de una serie de viajes con fotografías y reportajes periodísticos para *El País Semanal*, decidieron revisar todo el material documentado en un cómic, realizado exclusivamente con fotografías y viñetas: *La grieta* (2016). Es muy permeable la línea que separa el cómic ensayo del documental o el reportaje periodístico. De hecho, Spottorno publica aquí imágenes que considera fuertes para el suplemento, y Abril mantiene un tono en primera persona que se cuestiona lo que hacen y cómo esto les afecta a ellos y sus familias, mientras analizan el lenguaje que utilizan. En todo momento da la sensación de que necesitaban ir más allá, contar más o de otra manera aquello que documentaron. Provocar una reacción. A lo largo de todo el cómic hay una meta narrativa que se cuestiona el relato que están creando, y las historias que les cuentan muchos de los cargos con los que tienen que contactar para realizar la documentación o situaciones a las que se enfrentan. Y ahí juega una función primordial la redundancia entre imagen y texto, que provoca una profundidad mayor en la percepción del lector, como esa viñeta estremecedora en la que muestra el silencio al que están sometidos y las condiciones paupérrimas de los refugiados sirios, y al fondo se aprecia el Club Campo de Golf de Melilla Ocio, y que cierran con el grito cínico de “esto es Europa”:

Ocio para los confines financiado por la UE. Fue construido gracias a 1,7 millones de euros de fondos de desarrollo rural. Esto es Europa (Spottorno y Abril, 2017, 22).

Spottorno y Abril ponen el foco en el lugar exacto donde ocurren las cosas, las diversas fronteras de Europa, y lo hacen con un cierto distanciamiento narrativo, heredado de sus prácticas periodísticas, como el punto de vista distante que utilizaba Tatsumi, pero roto en ocasiones, en un diálogo íntimo con el lector. Como las imágenes, que responden al estándar de la fotografía periodística, con apenas unas modificaciones estilísticas que creen necesario comentar, pero que considero innecesario.

Además del tratamiento cromático al que han sido sometidas algunas fotografías, algunas de ellas han sido volteadas, sus horizontes enderezados y las distorsiones ópticas corregidas, con el fin de facilitar la narrativa visual. No han sido añadidos ni eliminados elementos de ninguna fotografía, excepto en las páginas 76, 77 y 164, donde ha sido añadida digitalmente una silueta de prismáticos (Spottorno y Abril, 2017, 168).

1.2. EL CINE Y EL FOTOGRAMA ESTÁTICO

En la historia reciente de la cinematografía podemos explorar una serie de obras experimentales que trabajan la narración a través de la sucesión de imágenes fijas. Chris Marker es uno de los pioneros en este campo.

- *La Jetée* (1962) es un medimetro de 28 minutos en blanco y negro realizado por Chris Marker. La historia relata la experiencia de un personaje que se ve envuelto en una serie de viajes en el tiempo, tras una guerra atómica. Si bien es una película, el director la define como una fotonovela (photo-roman), pues se realizó filmando una serie de fotografías que dan contexto a la narración que las acompaña y apenas cuenta con una breve secuencia de imágenes en movimiento. La delicada toma del despertar de la mujer, enmarcada con fotogramas estáticos que, con ese montaje entrecortado, siguen siendo más dinámicos que ese ligero movimiento de párpados. Esta película sin movimiento, en principio una contradicción del medio, libera al cine de su subordinación al celuloide.

Esta revolucionaria película propone un nuevo concepto de montaje, en el que la imagen ya no remite de forma directa a lo que la precede o sigue, sino que establece relaciones esquivas entre la imagen fotográfica que la cámara recorre y una desestabilizadora voz en off que pone en cuestión la autoridad de la imagen; la distorsión del tiempo, provoca una turbadora divergencia entre el tiempo del narrador y el del espectador que socavan la referencialidad de la imagen y ponen en cuestión la esencia misma de la representación. El film, de ciencia ficción, anuncia el *steampunk*, al tiempo que vemos relaciones con el retrofuturismo o con directores como Tarkovski, Ozu y Hitchcock.

- En *Le Souvenir d'un avenir* (2001) Chris Marker, que trabaja esta vez con Yannick Bellon, recupera 39 años después, el lenguaje de *La Jetée*, y crea una cinta de 45 minutos, homenaje a Denis Bellon: un montaje con sus fotografías y una voz en off con el que elabora un ensayo sobre la Europa del siglo pasado. Marker rebusca entre más de 2.500 fotografías que Bellon realizó entre 1937 y 1956 y elabora con ellas una narración que no es biográfica, en principio, sino como una consecuencia: la vida y las inquietudes de la fotógrafa acaban aflorando a retazos y se revelan en su obra organizada por Marker. Todo fluye, todo está conectado: Desde una exposición de los surrealistas en París, hasta la Exposición Universal de 1937, en la que los pabellones de Alemania y Rusia estuvieron frente a frente, descubiertos por el director, en la lejanía de una foto de la Torre Eiffel; el Frente Popular, la Ocupación, los juegos olímpicos de Helsinki...todo está conectado en las fotos de Bellon leídas por Marker.
- En 1975 Jean Luc Godard realizó la película *Numéro Deux*. La mayoría de la película fue grabada en vídeo y más tarde vuelta a filmar en 35mm, con la cámara de cine enfocada a los monitores de televisión. Muchas veces se muestran los 2 monitores juntos, y otras inclinados o levemente enfrentados en un espacio oscuro apenas definido. Mientras la ficción la vemos en los monitores,

al principio y al final se ve la imagen completa grabada en cine, en escenas documentales del proceso de producción cinematográfico. Cuando Godard muestra dos monitores, hace que uno comente a otro, de manera simultánea. Esta sincronía que requiere espacio, comprimido aquí en la representación simbólica de la proyección de 35mm del formato final, se convertirá en espacio físico en las instalaciones audiovisuales. Otras de las líneas que abre esta obra es la especial relación entre imagen y voz-texto. El críptico monólogo del director al principio, con su rostro iluminado por el azul del monitor sin imagen que tiene junto a él, y el texto sobreimpreso en la pantalla, casi ocultan la imagen del vídeo, y al tiempo crea una nueva imagen compuesta y compleja.

1.3. INSTALACIÓN Y FOTO FIJA

En los 70 James Coleman comienza a exhibir instalaciones realizadas mediante diapositivas sincronizadas con sonido, en un estilo único experimental, con el que cuestiona las formas de percepción y representación, la realidad y la elaboración de la imagen. Entre la teatralidad y la sutilidad mínima, entre la realidad y la ficción, sus trabajos recuperan el proyector de diapositivas del aula o del entorno familiar, y lo colocan en el museo, enfrentando al espectador a una representación fragmentada que lo envuelve y seduce, transportándolo a un tiempo de la narración, suspendido en las voces que hablan a esos foto-relatos estáticos, cuya mecánica marca un ritmo de cambio de imagen, siempre interrumpido: por eso Coleman trabaja con el ritmo de las diapositivas, con la luz intermitente del flash o con escenas potencialmente dramáticas que, aunque planteen una continuidad, parecen extraídas de un contexto más amplio. Sus instalaciones se presentan como escenificaciones, donde el espectador se ve atrapado en una red de tensiones y de impactos. Ya no son proyecciones, no son huellas o trazos; son realidades, existencias que se producen en el tiempo, entre la memoria y el olvido. Por tanto, en gran parte de su obra se exploran los diversos puntos de vista del espectador, no solo en cuanto a su posición literal dentro del espacio, sino también dentro de un tiempo y de un momento cultural.

- *Slide Piece* (1972-73) es una proyección continua de diapositivas con narración sincronizada. Cada una de las imágenes en color que se proyecta muestra un emplazamiento urbano, convencional, descontextualizado, aparentemente banal, una plaza de la ciudad de Milán. La ausencia de interés particular de la imagen le confiere un carácter documental. La secuencia de diapositivas va acompañada por una voz masculina autoritaria que analiza de forma cuidadosa la escena. Por indicación expresa del artista, la narración no se traduce ya que este es un factor que forma parte de la esencia de la obra. La descripción de la imagen finaliza cuando la diapositiva cambia, para pasar a una imagen exactamente idéntica a la anterior, frustrando así la expectativa del observador, que espera ver una imagen diferente. La descripción, sin embargo, no es la misma: la imagen se analiza desde otro punto de vista. Para ser exactos, no se puede hablar de interpretaciones de la propia imagen, sino de múltiples descripciones o lecturas. Cada una de estas descripciones se refiere a diferentes aspectos de la fotografía.

- *The ballad of sexual dependency* (1985), obra de Nan Goldin, tiene dos formatos: como libro de fotos, editado en 1986, y como audiovisual mediante una sucesión de imágenes combinadas con la música de Velvet Underground, James Brown, Nina Simone, Charles Aznavour, Petula Clark y muchos otros. En la versión que se muestra en el Whitney Museum of Art, (adquirido después de la Bienal realizada en ese museo en 1985), dura casi cuarenta minutos y utiliza cinco proyectores de diapositivas de carro redondo formando una unidad de fundidos programada. Los retratos de sus amigos en ambientes íntimos y en los lugares de moda, eran proyectados por la autora en bares que frecuentaba, donde alcohol, drogas y cultura *underground* se daban la mano, generando nuevos lenguajes y formas de comunicar.

- *Rothschild Claims his Inheritance* (1992), es una historia representada mediante un pase de 73 diapositivas, sincronizadas con la música de Peter Haas. Miguel Rothschild, ha trabajado en varias ocasiones en el límite de lenguajes entre los fotolibros y el flipbook, las instalaciones y los pases de diapositivas, mediante un lenguaje al que él llama "*fotostory*": donde combina imagen fija, impresa y proyectada, con los pequeños libros de juguete y recorridos por la sala de exposiciones. También toda su obra se mantiene en un curioso equilibrio entre la realidad y la ficción, o al menos la autobiografía novelada.

- *Hotel Palenque* (1969) de Robert Smithson, está formada por un carrusel de diapositivas acompañadas por la grabación de una conferencia en la Universidad de Utah. Las imágenes muestran la realidad del entorno del hotel en la que se vierten diferentes estados, lo depauperado y lo incipiente, lo renovado y lo obsoleto. Se observa en estas diapositivas la presencia de la noción de entropía defendida por el artista y se cristaliza su interés por la dimensión temporal del arte, por la reflexión en torno al lugar y la relación entre el ser humano y su entorno natural, así como el diálogo entre espacio real y espacio metafórico. *Hotel Palenque* muestra los estratos del tiempo a partir de la intención de hacer visibles las sucesivas reformas que del hotel hicieron sus dueños, fomentado por el formato de diapositiva, soporte documental y estrategia de exhibición a un mismo tiempo.

- *Soft Cinema* (2005) de Lev Manovich, es una instalación multipantalla interactiva con acceso a una gran base de datos. Una narración no lineal que permitía al espectador navegar por una inmensa base de datos, en una pantalla fragmentada, que recordaba las casillas características del cómic. En la década de los 90 se diluyeron en el museo las leves fronteras entre los autores que venían del arte, el cine, el documental o la televisión. Casi de manera natural, al tiempo que los vídeo proyectores invadían las salas de los museos surgió una especie de nuevo medio híbrido, la instalación de imagen proyectada. A las características del medio se sumaba ahora el espacio: el espectador entraba, salía y deambulaba por él. Así se rompió la imagen frontal

heredada del cine, y volvimos a las ferias y casetas de curiosidades del principio del formato, cuando el espectador entraba en cualquier momento «in medias res» en la narración. Además, la multipantalla modifica la narrativa audiovisual, en lo que se ha denominado «montaje suave» (Farocki y Silverman, 2016, 207), con el que al espectador se le da una gran libertad para establecer relaciones y significados. La inclusión del espacio en el audiovisual, ensayístico o no, favoreció el desarrollo de narrativas no lineales (Montalvo, 2005, 126).

2. LA SÚPER FOTONOVELA



La felicidad. Blanca Montalvo. 2019

Este proyecto propone analizar el lenguaje de la fotonovela como un formato transmedia entre el cómic, el cine y el vídeo arte. También apostamos por una recuperación de una narrativa de gran éxito hace décadas, y explorar desde lo imagen digital sus posibilidades.

A continuación paso a narrar el proceso de trabajo, desde sus orígenes: Durante un tiempo la obra se llamó *El Secreto de Esmeralda*. Surgió de una conversación entre mi novio, José Luis González Vera y yo, en la que decidimos realizar un proyecto juntos, como la divertida pareja Anna & Bernhard Blume. Elegimos el cuento, Lucio Alfaro, publicado en el libro de JL *Tarjetas de Visita* (2013). Aunque ambos habíamos trabajado en audiovisual, los costes de producción y el estrés de los rodajes nos animó a elegir el formato fotonovela, actualmente en desuso. Se trata de un género editorial que surgió en Italia a finales de los 40 y se extendió con rapidez a Francia, España, América Latina, Canadá y África. Históricamente ha contado con un público principalmente femenino y popular, sobre todo porque trata casi siempre argumentos sentimentales, por lo que el cuento elegido, ambientado en Torremolinos, sobre una pareja que buscaba el amor de forma algo torpe; parecía el formato ideal. Además, simplificaba mucho la producción que un audiovisual en vídeo hubiera generado: eliminar el problema del sonido abarata costes, y utilizar la foto fija simplificaba el trabajo de los actores, que ahora podían ser aficionados o incluso novatos.



La llamada (1 de 3). Blanca Montalvo. 2019



La llamada (2 de 3). Blanca Montalvo. 2019

Tras los primeros trabajos de preproducción se decidió convertir este trabajo en un juego para mayores en su tiempo de ocio. Todos los miembros del equipo son amigos de la pareja. Las sesiones de fotos se realizan los domingos de los fines de semana en los que pueden participar los miembros elegidos, lo que ralentiza la producción, pero al contrario que en los trabajos profesionales, ni se gana ni se pierde dinero, pues no lo hay, por lo que todas las colaboraciones son desinteresadas y cada día de grabación culmina con una comida amenizada con vinos y copas, a la que de momento hemos podido invitar al equipo. Se ha creado un grupo de *whatsApp* con el que coordinamos la producción, y que alguno de los miembros ilustró con el *Summer Remix* de Ivan, Fotonovela. Hemos buscado las localizaciones en casa de

los padres de los amigos, en bares y restaurantes cercanos, y hemos convertido cada salida en un momento de ocio. Fundamentados en el objetivo del trabajo, que es pasarlo bien, decidimos eliminar problemas de producción como las múltiples escenas que se sitúan en algunos decorados complejos, que además sufre diversas reformas durante la historia, y solucionarlo con recursos plásticos, como la creación de diversos decorados dibujados o pintados.

Definida esta producción *sui géneris*, se pasó a trabajar con el cuento, analizando la historia, dividiéndola en situaciones narrativas que después se convirtieron en algo parecido a un *storyboard* que se va construyendo según avanza la producción. Decidimos no tener cerrado el diseño para que éste se vaya adaptando al proceso de trabajo. Durante la creación del guion y *story board* se realizaron diversos cambios en la historia, como darle más importancia al personaje femenino de Esmeralda, que incluso conquista el título, y otros giros narrativos.



La llamada (3 de 3). Blanca Montalvo. 2019

A la hora de definir la estética se tomaron varias decisiones: se tomó partido por una fotografía instantánea, realizada con diversas cámaras, que ofreciese una serie de texturas distintas; el texto original recreaba situaciones que favorecían la combinación de diversas estéticas, por lo que desde el principio se propuso la combinación y remezcla de estilos: kimonos japoneses y pintura china; portadas de novelas de bolsillo de vaqueros de los 60 y *spaguetti western*; y de fondo, el decorado pop decadente de la arquitectura del relax de Torremolinos.

Con respecto al diseño de página, más que hacia las fotonovelas románticas de los 60 y 70, muy repetitivos y monótonos, analicé el trabajo realizado en este campo desde el cómic, estudiando las formas de hacer de los grandes maestros, de Eddie Campbell a Chris Ware o Jiro Taniguchi, y sobre todo influenciada por las fotonovelas punk y underground que surgieron en Estados Unidos e Inglaterra en la década de los 80.

Decidimos incluir diversos niveles narrativos, a la manera de las revistas citadas, lo que interrumpe la lectura principal, y permite combinar diversas narrativas y lenguajes:

- las fotografías con los bocadillos del el texto del libro de González Vera (modificado para adaptarse a este formato);
- imágenes del cómo se hizo;
- cómic dibujados en breves historias intercaladas, que son las novelas que lee la protagonista;
- póster central;
- anuncios falsos;
- ilustraciones de regalo
- imágenes autobiográficas.

El proceso de trabajo y el método de producción ha hecho que la ficción del relato se mezcle con la vida de los que participamos en su creación, disolviendo las fronteras entre ficción y realidad.

Hasta la fecha el proceso ha ido evolucionando y definiéndose. En 2016, durante el curso de verano, hablando del proyecto con Antonio Altarriba y Max, la historia, que ya se llamaba con el título genérico de La Fotonovela, adquirió el Súper, con el formato de la antigua revista juvenil Super Pop. Como aún estoy inmersa en su creación, es muy probable que siga evolucionando hasta su edición.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENTES

- AITKEN, Doug (2006). *Broken Screen. Expanding the Cinema, Breaking the Narrative*. New York. Distributed Art Publishers.
- BAKER, Georg Ed. (2003). *James Coleman*. October Files 5. The MIT Press. Cambridge.
- BELLOUR, Raymond (2002). *Entre imágenes. Foto. Cine. Vídeo*. Ediciones Colihue. Buenos Aires.

- BELLOUR, Raymond (2010): "La interrupción, el instante", en *Tiempo expandido*. Madrid, La Fábrica Editorial.
- BONET, Eugeni (2014). *Escritos de vista y oído*. Museu d'Art Contemporani de Barcelona. Barcelona.
- BONET, Eugeni, Ed. (2000). *Movimiento Aparente*. Espai d'Art Contemporani de Castelló. Valencia.
- COLEMAN, James (2012). *James Coleman*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid.
- CORRIGAN, T. (2011) "Montaigne to Marker" en *Essay Film. From Montaigne after Marker*. Oxford Uni. Press. Oxford.
- DE LA FUENTE, M (2011) "La memoria en viñetas: historia y tendencias del cómic autobiográfico" en *UNED. Revista Signa #20*, págs. 259-276
- ESCANDELL, Antònia (2013). *Chris Marker y La Jetée. La fotografía después del cine*. Jeckyll and Jill. Zaragoza.
- FAROCKI, H. (2015) *Desconfiar de las imágenes*. La Caja Negra. Buenos Aires.
- FAROCKI, H. & SILVERMAN, K. (2016) *A propósito de Godard*. La Caja Negra. Buenos Aires.
- FONTCUBERTA, Joan. 2016. *La furia de las imágenes*. Círculo de lectores. Barcelona.
- GONZÁLEZ VERA, J. L. (2013) *Tarjetas de Visita*. Disponible para descarga gratuita en la web del autor: www.joseluisgonzalezvera.com
- GUASC, Anna María. (2011) *Arte y archivo, 1920-2010, Genealogías, tipologías y discontinuidades*. Akal. Madrid.
- HOROWITZ, Deborah E., (2008) Ed. *The Cinema Effect: Illusion, Reality, and the Moving Image*. Hirssorn Museum & Sculpture Garden. Washington.
- JAUA, Maria Virginia. (2014) *El cristal se venga: textos, artículos e iluminaciones de José Luis Brea*. Fundación Jumex Arte Contemporáneo. Mexico D.F.
- LE GRICE, Malcolm (2001). *Experiemntal Cinema in the Digital Age*. The British Film Institute. London.
- Manovich, L. (2001) *The Language of New Media*. MIT. Cambridge, Mass.
- MARKER, Chris (1962). *La Jetée*. Anatole Dauman. Francia.
- MARKER, Chris (1983). *Sans soleil*. Argos Film. Francia.
- MARKER, Chris & BELLON, Yannick (2001). *Le souvenir d'un avenir*. Les Films de l'Equinoxe. Francia.
- MONTALVO, B. (2005) *La Narración Espacial*. Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia.
- RUIZ DE SAMANIEGO, A. (2012). *Chris Marker (1921-2012): El tiempo de una imagen*. Frontera D. Revista Digital. 09.10.2012.
- SPOTTORNO, C & ABRIL, G. (2017) *La grieta*. Astiberri, Bilbao.